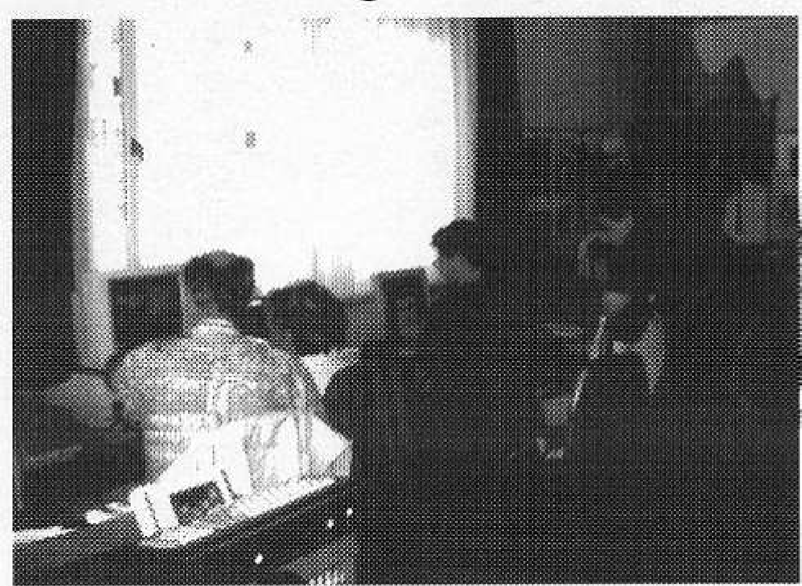
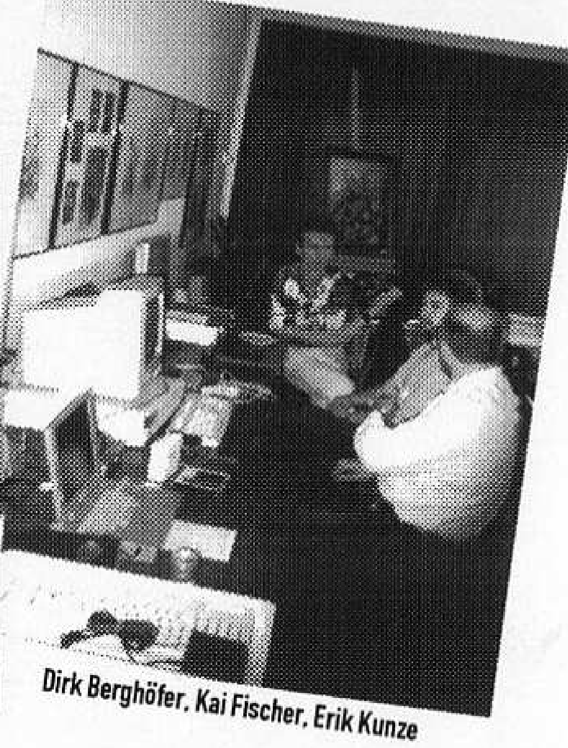


Bilder vom Treffen in Wittenberg



Hans Schmidt mit Frau, Thomas Eberle, Wolfgang Haller, Norbert Opitz



Dirk Berghöfer, Kai Fischer, Erik Kunze

Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: http://www.womoteam.de
Bank: DVB, BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 119

November 1999



Advent, Advent

Ja, liebe Freunde, wir nähern uns wieder einmal Weihnachten. Und nicht nur das, sondern auch einer magischen Datumsgrenze, fälschlich oft als Jahrtausendwechsel bezeichnet.
Das Jahr hat bei uns sehr viele Veränderungen herbeigeführt, bei mir vor allem gesundheitlich, sodaß ich ernsthaft überlegt habe, ob ich mit dem Club im Jahr 2000 überhaupt noch weitermachen soll. Selbst Bob Brenchley hat nach unbestätigten Gerüchten aus Gesundheitsgründen alle Aktivitäten vorläufig eingestellt, und Malcolms Tod hat mir auch zu Denken gegeben. Leider fiel auch das Treffen in Sindelfingen für mich deswegen aus. Doch um es gleich vorweg zu nehmen: Solange wie es geht, werde ich weitermachen, mir würde sonst etwas fehlen! Und das bringt mich gleich zum ersten Thema:

Wir feiern 10-jähriges...
richtig: wir, nicht der SPC, der ist schon etwas älter. Im Januar 2000 ist es 10 Jahre her, das wir den Club übernahmen. Vielleicht mal ein Anlaß, für einige "besondere" Jubiläumsartikel von euch?! Ich hoffe ja, das immer noch viele von euch dabeisein werden, auch wenn wir den Abopreis um 5 DM auf 45 DM/Jahr anheben werden, denn...

Der Gilb hat wieder zugeschlagen!
Und zwar fast heimlich, dafür aber unendlich böse! Denn die Gelben haben sich wieder etwas einfallen lassen, was mit kundenfreundlich überhaupt nichts mehr zu tun hat: sie haben die Versandformate für Büchersendungen geändert. Das heißt, für 1,10 DM Porto darf der Umschlag nunmehr nur noch die Maße 235x125x10 mm haben. Das ist geradezu idiotisch!! Denn im graphischen Gewerbe großgeworden, sind mir die DIN-Formate fast im Blut, dieses Format paßt absolut nicht hinein. Ich erlaube mir deshalb, hier von gezielter Ausbeutung seitens der Post zu sprechen.
Einige mußten ja schon Nach- und Strafporto in Höhe von 1,40 DM bezahlen (40 Pfg. für fehlendes Porto, 1 DM als *Strafe!*) bezahlen, das bedauere ich. Danken möchte ich denen, die mir dies ohne bösen Unterton mitgeteilt haben. Ab sofort werden die Infos mit 1,50 DM frankiert.

Denkt bitte an die Postkarte!
Schon gesehen? Prima! Jetzt aber nicht lange auf Seite legen, sondern ausfüllen und abschicken. Wir haben sie auch diesmal wieder ganz einfach gehalten.

Und jetzt könnt ihr euch zurücklehnen, das Heft und die kommende Adventszeit geniessen. Die letzte Ausgabe dieses Jahres hoffe ich noch bis Weihnachten fertig zu bekommen, auf jeden Fall aber noch in diesem Jahr.

Wo von WoMo



Schöne Bescherung

Der US Softwaregigant Microsoft hat einen digitalen Adventskalender für Windows 98 entwickelt. Vom 1. Dezember bis Heiligabend überrascht das Programm den Anwender mit 24 schweren Ausnahmefehlern. Leider läßt sich der Kalender nicht immer öffnen.

Quelle: RTL Freitagnacht Sendung vom 29.10.1999

Quelle von "Church of Death" gefunden!

Hi Wolfgang.

I got the newest issue of SPC the other day, once again an excellent read. I noticed in the Church of Death solution that Harald and Hubert couldn't remember who the author of the game is. Well, I can help.
I've done some research and found out that it was released as a covergame with Sinclair User in the November 1992 issue. The author is Guy Palmer, the guy who is doing that Earth Shaker remake.

You can find more infos on that remake and even a TZX file of Church of Death on his website at:

http://speccy.cjb.net/

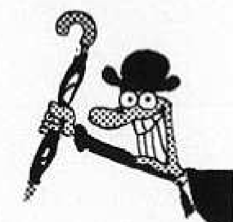
I just thought that you might wanted to know these infos.

Michael Bruhn
Editor of 'Desert Island Disks' fanzine
Petersborg 23, 6200 Aabenraa, Denmark
E-Mail: frankie@image.dk
Homepage http://www.image.dk/~frankie/

Kurze Zusammenfassung:
In der letzten Ausgabe veröffentlichten unsere beiden Adventurer Harald R. Lack und Hubert Kracher die Lösung von "Church of Death" mit dem Hinweis, das ihnen die Quelle der Herkunft und über den Autoren nicht mehr bekannt sei. Michael Bruhn hat sich daraufhin im Netz auf die Suche begeben und herausgefunden, das es sich hierbei um ein Covergame der Sinclair User vom November 1992 handelt. Geschrieben wurde es von Guy Palmer, der auch das remake von "Earth Shaker" schrieb.
Unter der angegebenen Adresse kann man das Spiel als TZX-file herunterladen.
Danke an Michael Bruhn für diesen Hinweis!

Nachtrag zum Programm

Checksum



So simpel das Programm auf der letzten Seite der Oktober/99 Ausgabe scheint, so raffiniert ist es.
Ich hab fast eine Stunde gebraucht, bis ich richtig verstanden hatte, wie es funktioniert. Weil ich dabei zwei Druckfehler gefunden habe, nehme ich es zum Anlass, meinen Senf dazuzugeben (mittelscharf).
Erstmal die Druckfehler: beim Assemblerlisting in Zeile 160 muss es heissen

160 CALL #2D2B

und in Zeile 180 fehlt ein Byte, richtig muss es heissen:

180 DEFB 52,57,0,4,15,56

Nun noch eine Funktionsbeschreibung, damit auch Assemblerunkundige wissen, was sie eigentlich von ihrem ZX Spectrum verlangen:

ORG 45000	Beginn des Programmes bei 45000
LD A,2	
CALL #1601	Kanal 2 öffnen, (Bildschirm benutzen)
LD C,A	A (ist 0) in C laden
LD B,C	C in B laden, Register BC ist jetzt null

	SBC HL,HL	HL von sich selbst subtrahieren, HL ist jetzt auch null
Q1	**ADD A,(HL)**	Die Speicherstelle, wo HL drauf zeigt, wird in A geladen (das ist beim ersten mal die Speicherstelle 0)
	JR NC,Q2	Wenn A nicht größer als 255 ist, wird die nächste Stelle addiert
	INC BC	A war größer (Carry-Flag gesetzt), dann wird BC weitergezählt

Dadurch wird die Gesamtsumme des ROMS festgehalten: B, C, A
Sobald das A-Register, das nur Werte bis 255 speichern kann, voll ist, wird der Wert übertragen auf das BC-Register.
Sozusagen Einer / Zehner / Hunderter, nur eben hexadezimal, also bis 16

Q2	**INC HL**	HL wird eins hochgezählt, um die nächste Speicherstelle des ROM auszulesen
	BIT 6,H	Wenn Bit 6 gesetzt ist, ist die Speicherstelle 16384 erreicht
	JR Z,Q1	Solange das nicht der Fall ist, weitermachen bei Q1

Ab hier ist die Werteermittlung beendet. Der Wert ist BC*256 + A, dies wird nun über die Kalkulatorfunktion des Spectrum zur Ausgabe vorbereitet.

PUSH BC	BC-Register zwischenspeichern
CALL #2D28	Register A auf Calculatorstack
POP BC	BC-Register wiederherstellen
CALL #2D2B	Diesmal Register BC auf Calculatorstack



Die drei Werte sind jetzt auf dem Calculatorstack gespeichert. Mit der folgenden Sequenz wird der Calculator des ZX Spectrum angewiesen, diese Werte zu berechnen und auszugeben.

Die „Formel" ist BC*256 + A.

Beginnen tut es mit RST #28, danach folgen „Befehlswörter" :

RST #28	Calculator aufrufen
DEFB #34	Nachfolgende Zahl auf Stack legen
DEFB #39	#39 und #00 sind #FF auf dem Stack
DEFB #00	Jetzt liegt die Zahl 256 auf dem Stack
DEFB #04	Der von BC abgelegte Wert wird damit multipliziert (= BC*256)
DEFB #0F	Addieren vom Wert, des Register A (= BC*256 + A)
DEFB #38	Ende Calculator, auf dem Stack liegt jetzt das richtige Gesamtergebnis
JP #2DE3	Beenden mit Ausgabe des Calculatorergebnisses auf Bildschirm

Meine Hochachtung und ein Dankeschön dem „Erfinder" dieses Assemblerprogrammes. Ich freue mich vor allem, weil ich dadurch wieder etwas mit dem Calculator des Speccy zu tun bekommen hatte. Bei der Gelegenheit ist mir aufgefallen, dass im Buch „Das Spectrum ROM Arenz/Görlitz" auf den Seiten 189/190 eine gute Tabelle steht, wo die Calculatorbefehle mit Einsprungadressen aufgelistet sind.

Dieter Hucke, Kassel

www.tips.various

Tolle Nachrichten finden sich unter:

http://www.8bc.com/SINCLAIR/index.htm

Leider auf tschechisch, die englische Version der Seite ist noch nicht soweit.

Bye, Thomas (FBI)

Is there anybody who doesn't know that there are demos "VIDA" and "666" on:

http://www.knet.ru/cafe99//results.html

If so - take a look there. ;)
Greetzzzzzzzzzzzz............

Yerzmyey/H-PRG

Saboteur

Bericht über das Spectrum Spiel in "Play Playstation", Heft 6/99, Seite 45

Hi WOMO-Team!

Es ist zwar schon etwas länger her, aber ich will doch noch kurz darüber schreiben: Im Playstation-Heft "Play Playstation", Heft 6/99, Seite 45 war ein Bericht über den Nachfolger der Spectrum-Spiele-Klassiker Saboteur / Saboteur II (="Avenging Angel") zu lesen. Dieser Nachfolger wird als 3D-Action-Adventure für die Playstation und den PC erscheinen. Interessant an dem Bericht war eine Rückblende auf die Ur-Versionen, sowie die Abbildung von drei Spectrum-Screenshots dazu.
Hier der Text der Rückblende:

Saboteur
Nick Davids, Firmengründer von Tigon Software, die derzeit an Saboteur für die Playstation und den PC werkeln, arbeitete schon vor gut 17 Jahren für Durell an Saboteur. In dem Klassiker schlüpft man ebenfalls in die Rolle eines Ninja, der aber nicht darauf aus ist seine Familie zu rächen, sondern die Absicht hat in einem Lagerhaus eine wichtige Diskette zu stehlen. Das Abenteuer beginnt in der dunklen Kanalisation und endet mit der Flucht via Helikopter. Um die Diskette zu finden und den Heliport zu erreichen, blieben nur wenige Minuten Zeit. Eine falsche Abzweigung, ein falscher Tritt, und schon sind Wachen und Schäferhunde zur Stelle, die den ungebetenen Gast mit aller Gewalt von seinem Vorhaben abhalten wollen.

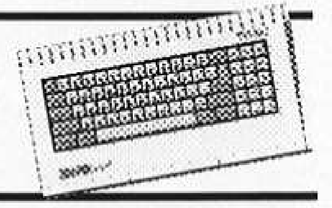
Saboteur II - Avenging Angel
Im zweiten Teil, der den Untertitel Avenging Angel trägt, übernimmt man die Rolle von Nina, der Schwester des ersten Saboteurs, die die Arbeit ihres Bruders fortsetzt, der, nachdem er die Diskette bei seinem Auftraggeber abgeliefert hatte, aus dem Verkehr gezogen wurde. Während man in Saboteur nur in einem Gebäude sein Unwesen trieb, wartet der zweite Teil mit einer ganzen Base inklusive dreier Gebäude und Umgebung auf, die sich auf insgesamt 700 Bildschirme aufteilen.
Bereits 1982 sorgte der Titel Saboteur, damals für den ZX Spectrum und später für den C64, für viel Furore, da es sich nicht nur um einen reinen Shooter bzw. Prügler handelte, sondern von allem etwas enthielt. Allein die Tatsache, dass man verschiedene Gegenstände und Waffen einsetzen konnte, sowie die spannende Atmosphähre und die für 1982 großartige Grafik machten Saboteur zu einem Hit.

ENDE

Vielleicht bringt mein Artikel mal wieder jemandem Lust die Ur-Versionen auf dem Spectrum zu spielen!

Bernhard LUTZ, EMail: luzie@t-online.de

DIE SEITEN FÜR DEN

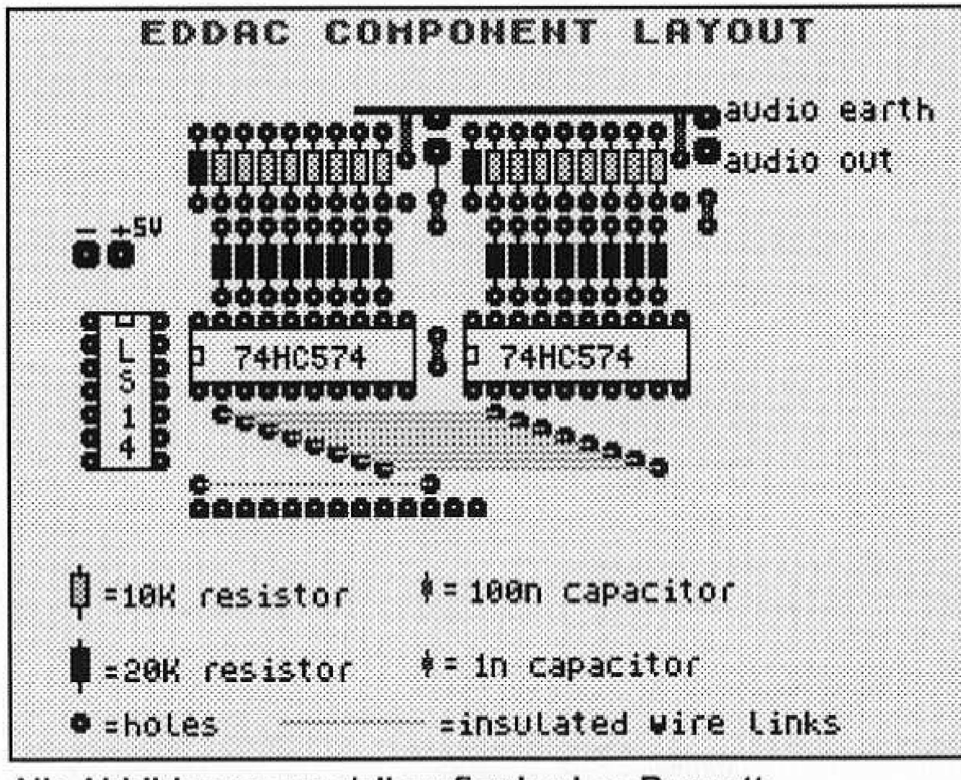


Leises Erwachen?

Zeitweise war es richtig still um den SAM und seine Freunde geworden, obwohl gerade hier sehr viel innovatives geschehen ist. Nach dem Tod von Malcolm Mackenzie sah es sogar ganz bitter aus und auch der Rückzug von Bob Brenchley hat mehr geschadet.
Was für ein Glücksfall war für uns das urplötzliche Erscheinen von Len Bennett. Mit seiner Hilfe wurden inzwischen zwei unserer User mit einem EDDAC versorgt, und ich erhielt drei weitere Platinen gratis, die noch bestückt werden müssen. Einen Bestückungsplan dazu seht ihr auf der nächsten Seite. Eckhardt Reich hat sich bei uns gemeldet und sein Interesse daran bekundet. Lieber Eckhardt: schau Dir die Zeichnung mal genau an, und wenn Du der Meinung bist, das Du die Bestückung bewerkstelligen kannst, dann melde Dich bitte nochmal bei uns. Ich schicke Dir dann die Platinen umgehend zu.
Dazu noch ein Hinweis von Len Bennett: Die Bahnen auf der Platine sind etwas dick geraten und liegen deshalb ein wenig dicht beieinander. Beim Löten ist also Vorsicht geboten um einen Kurzschluß zu vermeiden. Eine der Platinen ist bereits mit allen Bohrungen versehen, die anderen beiden müßten noch bearbeitet werden. Die Bohrungen sind dabei sehr klein gehalten
Ich freue mich, euch auf diesen beiden Seiten endlich mal Hardware für den SAM zeigen zu können. Zum einen das Atom Harddisk Interface und zum anderen eine SAM-clock.

Atom Harddisk-Interface

SAM-Clock



Alle Abbildungen von/all grafics by: Len Bennett

Desweiteren liegen mir noch Pläne für den internen Einbau des Mouse-Interfaces in den SAM vor. Dies werde ich in einer der kommenden Ausgaben näher beschreiben und ausdrucken.

Für die Bilder, Kommentare, Zeichnungen und Platinen möchte ich mich an dieser Stelle bei Len Bennett bedanken. Da sich Len zu einer Mitgliedschaft in unserem SPC entschlossen hat, werden wir sicher noch weiterhin viel und oft von ihm hören. Ich freue mich drauf. *Wo von WoMo*

Tasword-DFUE

Liebe Spectrum-Freunde!!

Der Spectrum ist ja ein recht vielseitiger Computer und läßt sich für mancherlei Sachen verwenden, so u. a. auch zur Datenfernübertragung. Mit einem Interface 1 (sozusagen die Standardmethode) oder einer Opus und den mitlerweile äußerst günstigen Akustikkopplern (mitunter bekommt man sie auf Flohmärkten geradezu nachgeworfen) kann man dann unter Verwendung eines geeigneten Terminalprogrammes mit anderen Usern oder Mailboxen Kontakt aufnehmen. Ein recht interessantes Thema sind in dieser Sicht auch die diversen Spectrum Emulatoren für PC oder andere Rechner, denn mitunter kann man so Daten über ein entsprechendes Modem oder den PC eigenen Internetanschluß verschicken. Aber nicht jeder hat Zugang zu diesen Medien und so wollen wir hier bei der ursprünglichen Methode bleiben, der Datenübertragung mittels Spectrum Hausmitteln sozusagen. Das eigentlich kostspielige an der Datenfernübertragung (und hier insbesondere mit dem Spectrum und über Akustikkoppler) sind die auf Dauer doch recht hohen Telefonkosten. Diese lassen sich zwar dadurch etwas drücken, daß man zu später Stunde dieser Computeranwendung nachgeht oder versucht im gegenwärtigen Tarifdschungel den Überblick zu behalten und den günstigsten Anbieter zu wählen, aber das ist andererseits auch nicht wieder jedermanns Sache und zum Teil recht aufwendig. Kosten lassen sich insbesondere dadurch einsparen, daß man den zu übertragenden Text nicht On-Line erfaßt, sondern bereits vorher. Alle bekannten Terminalprogramme erlauben es ja, Texte zu laden und dann zu übertragen. Bei einem 300-Baud-Koppler (vor nicht zu ferner Zeit war das die Krone der DFÜ-Technik) sind es dann etwa 30 Zeichen die pro Sekunde übertragen werden und man hat damit ein ungefähres Maß für die Berechnung der Übertragungsdauer. Damit lassen sich die Kosten in etwa abschätzen.

Zur vorherigen Texterfassung bietet sich Tasword sicherlich auch dadurch an, daß es wohl die meisten Spectrum-User besitzen (sicherlich kann man hier auch andere Programme verwenden wie Pageword oder Wordmaster aber die Routine, die wir hier betrachten arbeitet speziell mit Tasword Files). Tasword bereitet allerdings auch ein Problem, nämlich das ungewöhnliche Textformat. Wie wohl inzwischen allseits bekannt, sind bei Tasword alle Textzeilen gleich lang, unabhängig von ihrer tatsächlichen Länge. Leerräume werden mit Blanks aufgefüllt. Also haben wir pro Zeile fest vergeben 64 Zeichen. Dadurch weiß Tasword immer, wann eine Zeile zu Ende ist und benötigt deshalb keine Zeilentrennzeichen. Bei der Datenfernübertragung hat man in der Regel Zeilen beliebiger Länge, verwendet aber sogenannte Wagenrücklaufzeichen (CR) mit dem ASCII-Code 13. Deshalb muß man Tasword-Texte vor der Übertragung erst einmal diesem Format anpassen. Dies macht nun die kleine Routine, die wir heute betrachten wollen. Michael Schramm, ein in Spectrum Kreisen bekannter Name (eine Menge Routinen stammen aus seiner Feder - mit einigen davon wollen wir uns in späteren Artikeln befassen) hat dieses Programm u. a. in der Zeitschrift „Computer Kontakt" vor vielen Jahren veröffentlicht. Da es nicht schaden kann, auch mal wieder ein Programm einzutippen, haben wir uns hingesetzt und diese Routine abgetippt. Nun seid ihr dran.

Nach dem Eintippen (hoffentlich ohne Fehler) muß das Programm mit RUN 2000 gestartet werden, damit der Maschinencode erzeugt wird. Dieser hat eine Länge von 388 Bytes. Sollte es im späteren Verlauf einmal zu einem Programmfehler bzw. -abbruch kommen (man weiß ja nie was so passiert), kann man es jetzt jederzeit wieder mit RUN starten. Zu beachten ist die Zeile 2175, die die Druckersteuerung beinhaltet. Diese Zeile muß auf den entsprechenden Drucker und das verwendete Interface angepaßt werden. Dies sollte jedoch ohne größere Probleme möglich sein. Und jetzt noch ein paar Erklärungen zu den einzelnen Menue-

punkten soweit sie nicht ohnehin selbsterklärend sind:

Text nachladen

Hier wird von dem angewählten Speichermedium eine Textdatei geladen oder an eine bereits bestehende angehängt. Soll nicht angehängt werden, so ist der alte Text vorher zu löschen. Der zu ladende Text *muß* auf folgende Weise abgespeichert worden sein:

SAVE „name" CODE

Es sollte darauf Rücksicht genommen werden, nicht zwei Texte mit unterschiedlichem Format zu verketten, da das Programm hierbei nicht vernüftig arbeiten kann.

Text aufzeichnen

Ist der vorliegende Text ein Tasword-File, kommt es zu einer Besonderheit. Ist der Text länger als der in der Variablen TASLEN (siehe Zeile 60) vorgegebene Bereich, so wird der Text in mehrere Teilstücke unterteilt. Der Aufzeichnungsname darf in diesem Fall nicht länger als 8 (acht!!) Zeichen sein, da die Endungen 1, 2,...usw. angehängt werden. Die Aufteilungsroutine gewährleistet, daß die aufgeteilten Files auch weiterhin von Tasword bearbeitet werden können.

Grafikzeichen löschen

Tasword benutzt bekanntlich im Textfile Grafikzeichen für die Druckersteuerbefehle. Diese werden von dem vorliegenden Programm durch Blanks ersetzt. Dies wird aber nur bei als Tasword-Files vorgegebenen Dateien durchgeführt.

Tasword → DFUE

Dies wurde bereits weiter oben erläutert. Die Routine setzt eigentlich nur CR. Wer auch LF (Linefeeds) wünscht, muß sie in Zeile 2160 entsprechend ändern.

Blanks streichen

Falls der vorliegende Text in Tasword mit WordWrap (Randausgleich rechts/Blocksatz) geschrieben wurde, können hier die Leerzeichen wieder gelöscht werden, was die Textlänge reduziert. Blanks zur Einrükkung links oder bei Absätzen sind davon natürlich nicht betroffen. Bevor diese Funktion allerdings angewendet werden kann, muß das Tasword-File als DFUE-File bearbeitet worden sein.

DFUE → Tasword

Hier haben wir die Umkehrung der entsprechenden Funktion. Das gewährleistet, daß per DFUE empfangene Texte mit Tasword weiterbearbeitet werden können.

Soweit das Wichtigste zu diesem sehr interessanten Programm von Michael Schramm. Es folgt das BASIC-Listing. Bis demnächst an dieser Stelle....

```
   1 REM  Tasword <-> DFUe etc.
COMPUTER KONTAKT 1987  Michael
Schramm
  10 DEF FN D(X)=PEEK X+256*PEEK
(X+1)
  20 DEF FN F$(X)="        "(LEN
STR$ X TO 6)+STR$ X
  30 DEF FN A(X$)=CODE X$-48-39*
(X$>"9")
  40 DEF FN B(X$)=16*FN A(X$(1))
+FN A(X$(2))
  50 LET A=29000: LET TXT=A+388
  60 LET TASLEN=250*64
  70 LET MD=1
  80 LET TXLEN=USR (A+25)
  90 CLS : PRINT "    Textformat
manipulieren"
 100 PRINT : PRINT "1: Text anseh
en"
 110 PRINT : PRINT "2: Wahl von
Cassette/Microdrive"
 120 PRINT : PRINT "3: Text nachl
aden"
 130 PRINT : PRINT "4: Text aufze
ichnen"
 140 PRINT : PRINT "5: Graphikz.
loeschen (Tasword)"
 150 PRINT : PRINT "6: Tasword ->
DFUe"
 160 PRINT : PRINT "7: Blanks str
eichen (DFUe)"
 170 PRINT : PRINT "8: DFUe -> Ta
```

```
sword"
 180 PRINT : PRINT "9: Text druck
en"
 190 PRINT : PRINT "0: Text loesc
hen"
 200 PRINT #0;AT 0,0;"Text
laenge:";FN F$(TXLEN)'"Frei:"; FN
F$(FN D(23732)-TXT-TXLEN)
 210 LET I$=INKEY$: IF I$="" THEN
GO TO 210
 220 IF I$<"0" OR I$>"9" THEN GO
TO 210
 230 GO SUB 300+100*VAL I$
 240 GO TO 80
 300 INPUT "Text wirklich
loeschen (J/N)? ";I$
 310 IF I$<>"J" AND I$<>"j" THEN
RETURN
 320 LET M=INT (TXT/256)
 330 POKE A,TXT-256*M
 340 POKE A+1,M
 350 RANDOMIZE USR (A+4)
 360 RETURN
 400 CLS : PRINT ;
 410 RANDOMIZE USR (A+16)
 420 INPUT "Weiter nach ENTER!";
LINE I$
 430 RETURN
 500 INPUT "Cassette (-> 0) oder
Microdrive (-> 1..8)? ";MD
 510 IF MD<0 OR MD>8 OR MD<>INT
MD THEN  GO TO 500
 520 IF NOT MD THEN RETURN
 530 CLS : CAT MD: GO TO 420
 600 INPUT "LOAD - welcher Name?
";I$
 610 IF LEN I$>10 THEN GO TO 600
 620 IF MD THEN GO TO 650
 630 LOAD I$ CODE TXT+TXLEN
 640 RETURN
 650 IF I$="" THEN GO TO 600
 660 LOAD *"m";MD;I$ CODE TXT+
TXLEN
 670 RETURN
 700 LET T=USR (A+22)
 705 IF NOT T THEN RETURN
 710 LET N=1+(T=1)*INT ((TXLEN-
1)/TASLEN)
 715 INPUT "Aufzeichnen unter
welchem Namen?";I$
 720 IF I$="" OR LEN I$>10-
2*(N>1) THEN  GO TO 715
 725 IF N>1 THEN  GO TO 750
 730 IF NOT MD THEN  SAVE I$ CODE
TXT,TXLEN: RETURN
 735 SAVE *"m";MD;I$ CODE TXT,
TXLEN
 740 VERIFY *"m";MD;I$ CODE
 745 RETURN
 750 FOR I=1 TO N
 755 LET L=TASLEN: IF I=N THEN
LET L=TXLEN-(N-1)*TASLEN
 760 LET ADR=TXT+(I-1)*TASLEN
 765 LET N$=I$+"."+STR$ I
 770 IF NOT MD THEN SAVE N$ CODE
ADR,L: GO TO 785
 775 SAVE *"m";MD;N$ CODE ADR,L
 780 VERIFY *"m";MD;N$ CODE
 785 NEXT I
 790 RETURN
 800 RANDOMIZE USR (A+19)
 810 RETURN
 900 RANDOMIZE USR (A+7)
 910 RETURN
1000 RANDOMIZE USR (A+10)
1010 RETURN
1100 RANDOMIZE USR (A+13)
1110 RETURN
1200 LPRINT ;
1210 RANDOMIZE USR (A+16)
1220 RETURN
2000 RESTORE : CLEAR 28999
2010 LET A=29000
2020 FOR Z=3000 TO 3030 STEP 10
2030 PRINT "Zeile ";Z;": ";
2040 READ A$: LET S=0
2050 IF LEN A$<4 OR LEN A$/2<>INT
(LEN A$/2) THEN  GO TO 2190
2060 FOR I=1 TO LEN A$-2 STEP 2
2070 LET X=FN B(A$(I TO I+1))
2080 LET S=S+X
2090 POKE A,X: LET A=A+1
2100 NEXT I
2110 IF FN B(A$(I TO ))<>S-256*
INT (S/256) THEN  GO TO 2190
2120 PRINT "ok"
2130 NEXT Z
2140 LET A=29000
2150 RANDOMIZE USR (A+4)
2160 POKE A+2,1: REM 1 fuer nur
CR; 3 fuer CR + LF
2170 POKE A+3,64: REM Tasword-
```

```
Zeilenlaenge
2175 CLEAR #: OPEN #3;"t": FORMAT
"t";4800
2180 RUN
2190 PRINT "fehlerhaft!": STOP
3000 DATA "cc720140c37b71c38b71c
3ca71c30072c35672c37172c389722ab
45caf2bbe28fc232248712a487111cc7
2afed52444d626bc92ab45ced5b4871c
d7371c87713edb0c9cd9072c83dc0cda
1723a4b7147545dcdb972280f7723fe2
02802545d10f1cdba710b"
3010 DATA „18e63a4b71b8c4ba71cd6
a7118c1eb3a4a711f3003360d231fd03
60a23c9cd9072c83dc8c5e5d9d11bc1d
90e200602cdb97228d5b92815cb88772
3fe0d28eecb4028eccb802b712377231
8e3cb4820e9060118dbcd9072c83dc8c
da1723a4b7147cdc37232"
3020 DATA „28ccfe0d2014181e3a4b7
147cdc37228bdfe0d28e41803cdc3722
80afe0d2806772310f318e2d9d5d9d14
80600e509380eed52300ae1413e20772
310fc18ba2ab45cd1c3b571cd9072c87
e23fe0d280afe0a2807fe2030023e3fd
70b78b120eac9cd907228"
3030 DATA „c83dc0117f207eba3803b
b380172230b78b120f2c9cd907206004
fc9cd6d71c83e0de5c5edb1c1e13e01c
03cc9cd6d712a48712bed5bb45c1bc5e
db8d5d9d1c1d921cc72c9d978b128030
b131ad9c9cdb972c8fe0ac018f78e"
9000 SAVE "TASW<->DFU" LINE 2000
9010 STOP
9500 SAVE *"m";1;"dfue" LINE 2000
9510 VERIFY *"m";1;"dfue"
9520 STOP
```

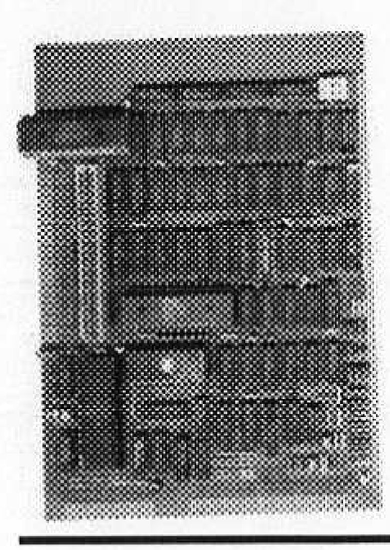
——— Ende des Listings ———

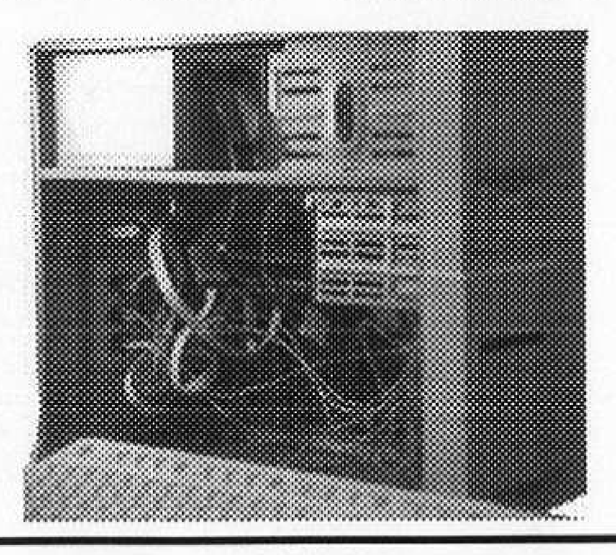
Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5
83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen

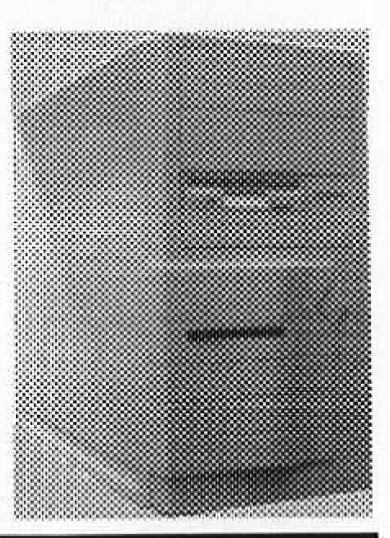
Ein Besuch bei "http://www.scorpion.ru/"

Wer sich mal den Spaß machen möchte, der logge sich im Internet unter der oben genannten Adresse ein. Aber Vorsicht: Frustration einplanen! Nicht, weil sich die Seiten in russisch präsentieren (abgesehen von einigen englischen Ausdrücken), sondern weil man hier etwas findet, was es bei uns schon lange nicht mehr gibt: ein reichhaltiges Angebot. So läßt sich z.B. ein Katalog downladen, in dem auf 27 Seiten DIN A4 engbeschrieben in Word lesbar Produkte (Programme) angeboten werden.

Hier unten seht ihr Bilder vom ***Skorpion ZS 256 Turbo+***. Von der einfachen Platine bis zum fertigen Gerät. Die Preise? Naja, von 40 bis 140 (Dollar? Yen? Rubel?)... das ist halt ein Problem. Und wie man drankommt. Denn ehrlich, würde dieses schicke Teil unten ganz rechts nicht irgendwie nahtlos und unauffällig "zu uns" passen?







„The Borg are Bauhaus".
Dr. phil. Anna Müller

„The Canasto-Rebellion"

1988 von Trevor Taylor

Adventures, die sich mit dem Genre der Geheimagenten, Spione und finsteren Staatsmachenschaften befassen, gibt es ja nun viele, eines der ersten war wohl „Mission Impossible" von Scott Adams. „The Canasto-Rebellion" von Trevor Taylor ist mit dem Erscheinungsjahr 1988 ein für Spectrum-Verhältnisse relativ spätes Abenteuerspiel, das ungefähr auf dem Höhepunkt dieses Genres auf den Markt gekommen ist. Kann dieses Spiel mit den Programmen, die sonst zu dieser Zeit und auf dem Spectrum erschienen sind - man denke an die Spiele von Zenobi oder Level 9 - mithalten? Wir werden sehen...

Angenehmerweise hat der Spieler nach dem Programmstart die Möglichkeit, die Hintergrundgeschichte zu lesen - das ist leider auch bei neueren Adventures keineswegs üblich. Da heutzutage, den dankenswerten Dokumentationsbemühungen zahlreicher Spectrum-Freunde im Internet zum Trotz, die Dokumentation der meisten Programme verloren ist, sieht man sich leider häufig beim Adventurespielen in eine namenlose Welt versetzt, ohne zu wissen, worum es geht oder wohin man soll. „The Canasto-Rebellion" spielt jedenfalls im Zentralamerika der ausgehenden 80er Jahre. General Canasto hat geputscht und die Herrschaft einer nicht näher genannten Insel ergriffen. Die britische Regierung, die auf der Insel eine Radarstation unterhält um deren Weiterbestand sie fürchtet, beschließt kurzerhand, daß der Mann liquidiert werden muß. Natürlich muß der Spieler sich dabei

STORY

On the morning of November 1st, 1987, the government of a small Central American country was overthrown by its army. The rebels, led by General Canasto, were quick to establish their power and to quell any opposition.

The British Government, who had been allowed to build and man a tracking station by the previous government, distrusted the new regime. To protect their interests, they ordered the termination of Canasto.

Press any key to continue.

die Hände schmutzig waschen. Mit nichts als einem Paar blauer Shorts, einem Zippo-Feuerzeug und einer Zyanidkapsel wird er von der Marine an einem Strand an Land gesetzt und muß von da an schauen, wie er selbst zurechtkommt - wir wissen nur, daß ein Kontakt am Generatorgebäude auf uns wartet, der uns weiterhelfen wird.

Wir finden uns an einem Strand wieder. Der Weg in die Insel wird von einem Maschendrahtzaun versperrt, der, wie uns ein Schild verrät, elektrisch geladen ist. Gehen wir erst einmal nach Osten weiter, um die Insel zu erkunden. Wir finden ein verrottetes Fischerboot mit einem großen Loch. Klettern wir hinein (ENTER BOAT). Hier ist nicht allzuviel brauchbares bis auf einen Plastikcontainer mit Benzin - das nehmen wir mit (GET CONTAINER). Verlassen wir das Boot (LEAVE BOAT) und gehen wir - da es in dieser Gegend nicht weiter geht - wieder nach Westen. (W, W). Wir stehen vor einer Klippe, die man nicht erklettern kann. Auch hier ist die Welt also zuende, wir müssen wohl oder übel einen Weg finden, den elektischen Zaun außer Betrieb zu setzen. Am Fuße der Klippe wächst ein Dornenstrauch, hinter dem sich eine Höhle zu verbergen scheint (EXAMINE BUSH). Erfreuen wir uns der frühkindlichen Pyromanie, die uns ergriffen hat, als wir an die mannigfaltigen Implikationen von Benzin und Feuerzeug gedacht haben:

(POUR PETROL, USE LIGHTER). Mit einem befriedigenden Knistern brennt der Dornenstrauch ab - hoffentlich war es keine geschützte Art - und der Weg in die Höhle ist frei. Feuerzeug und Kanister lassen wir liegen. Nach Westen geht es in die Höhle: nicht unrealistisch aber aus erzählerischem Gesichtspunkt etwas enttäuschend ist das, was wir da finden. Ein feuchtes, halb verschüttetes dreckiges Loch. Nun gut, nehmen wir als Souvenier einen Stein mit, der da so rumliegt (GET ROCK). Aus lauter Frustation wandern wir wieder nach Osten (E, E, E) und werfen den Stein (THROW ROCK). Hoppla, dieser sinnfreie Akt der Zerstörung hat ja tatsächlich was gebracht: wir hören ein lautes Knirschen und das Brummen des elektrischen Zauns verstummt. Anscheinend können wir jetzt rüberklettern (CLIMB FENCE).

Nach dieser Anstrengung finden wir uns auf der anderen Seite wieder, vor dem Generator, den wir aus Versehen kaputtgemacht haben. Rechts von uns steht eine Hütte, aber wir können uns die Beine so lange in den Bauch stehen, wie wir wollen: dies ist nicht das Generatorgebäude, wo unser Kontakt auf uns warten soll. Gehen wir erst einmal nach Norden, in eine verfallene Bar. Alles ist leer, aber wenn wir versuchen weiter nach Norden, hinter die Theke zu gehen, werden wir fast von einem wilden Hund zerrissen. Was tun - nun ja, werfen wir einfach mal die Zyankalikapsel über den Thresen (THROW PILL). Der Hund, der, aus welchen Gründen auch immer, die Pille verschlungen hat, verendet qualvoll, und der Weg nach Norden ist frei. Wenn wir den Hund untersuchen (EXAMINE DOG), stellen wir fest, daß er halb verhungert ist, wir ihm also in den Worten der Spielfigur praktisch einen Gefallen getan haben... Nun ja, wir schauen uns um und stellen fest, daß uns unsere Anstrengungen abermals nur in einen verrotteten Raum gebracht haben, in dem ein kaputtes Telefon und ein Schreubenzieher

```
I have stumbled into a long, low
building that must have been a
bar. Along the north wall is a
counter, its surface thick with
dust. Dotted around the room are
tables, some still holding empty
glasses. There is an exit to the
south and a gap in the counter
provides an exit northward.

--------------------------------

What next?
>
```

rumliegen. Nehmen wir den Schraubenzieher an uns und verlassen wir die Stätte unseres Wütens (S,S,W). Wir gelangen an eine Kreuzung. Weil die Straße nach Norden in einiger Entfernung von einer Wache versperrt wird, gehen wir weiter nach Westen in eine kleine verlassene Hütte. (W,W - Gibt's hier eigentlich nur Ruinen?) Wir wandern weiter nach Norden in einen Nebenraum und klettern durch das Fenster (N, CLIMB THROUGH WINDOW).

Wir wandern weiter durchs Unterholz (N,N) und kommen an ein Rotkreuzkrankenhaus, in das wir einmal einen Blick werfen wollen (E). Schön nett und sauber. Wenn der Krankenpfleger gerade mal wegschaut, schleichen wir uns schnell in den Lagerraum hinter der Rezeption und lassen das Paar Stiefel mitgehen, das da rumliegt. (GET BOOTS) Eigentum der Patienten? Wen juckt das schon. Wir verlassen schnell das Krankenhaus und setzen unseren Weg nach Norden fort (W, N). Endlich sind wir an Canastos Basis angekommen, deren Hauptkomplex im Osten liegt. (E,E). Hier finden wir auch endlich das Generatorgebäude. Wir gehen schnell hinein und warten auf unseren Verbindungsmann. (WAIT). Der taucht tatsächlich auf und drückt uns eine Sicherheitskarte in die Hand. Sinn und Zweck desselben muß uns leider verschlossen bleiben, denn es ist nur was ausländisch Geschriebenes dadrauf und dass können wir nicht lesen. Wir sind ja nur Geheimagent auf Undercover-Mission in Lateinamerika. Da kann man wirklich nicht von uns verlangen, das wir Spanisch sprechen, oder...? Gehen wir

```
I am walking along a small
gravel path, by the side of the
main building. The only exit is
to the south, the lane being
walled on the other three sides.
There is a small grille,
covering an air shaft, screwed
to the north wall.
--------------------------------
What next?
```

zurück nach Westen und schleichen wir uns einen Seitenpfad neben dem Hauptgebäude entlang (W,W,N). Hier stoßen wir auf einen vergitterten Entlüftungsschaft, den wir mit Hilfe unseres Schraubenziehers öffnen (UNSCREW GRILLE). Wir klettern hinein (N) und stecken natürlich gleich fest, nämlich mit beiden Füßen auf einem scharfkantigen Abdeckgitter. Wenn wir versuchen, das Gitter einfach wegzukicken, wird uns leider mitgeteilt, daß wir uns dabei nur die Füße verletzen würden, und ein Agent der nicht laufen kann, wäre ein nutzloser Agent. (Was uns natürlich über den Wert von Agenten nachdenken läßt, die in Unterhosen und mit Mehrwegfeuerzeug bewaffnet aber dafür ohne Orts- und Sprachkenntnisse einen Mordauftrag angehen. Aber nun gut...) Ziehen wir also die Stiefel an, die wir im Krankenhau geklemmt haben (WEAR BOOTS) und treten noch einmal zu (KICK COVER). Diesmal funktioniert die Idee und wir landen in einem Wachraum (hoppla!) und der Rückweg ist uns abgeschnitten (HOPPLA!). Glücklicherweise ist der Raum leer und eine Pistole liegt in der Gegend herum, die wir gleich mal an uns nehmen. (GET PISTOL). Es gibt zwei Ausgänge, wir nehmen den nach Osten. (E). Hier liegt eine schlafende Wache in einem Bett. Wenn wir das Bett untersuchen, stellen wir zwar fest, daß etwas unter dem Kopfkissen zu liegen scheint, aber wir können nicht genauer nachsehen, denn die Wache droht aufzuwachen. Man fragt sich warum eigentlich, denn von dem Geklöter der Metallabdeckung, die aus mehreren Metern Höhe in den Wachraum gefallen ist, hat sie sich auch nicht stören lassen. Aber egal, gehen wir eben vorsichtig zu Werke (CAREFULLY EXAMINE BED). Wir finden eine zusammengerollte Uniform, mit der wir endlich unsere Blöße bedecken können (erhem...) und mit der wir hoffentlich auch etwas unauffälliger sind, als in Unterhosen. (GET UNIFORM, WEAR UNIFORM). So gesichert, können wir den Komplex weiter untersuchen. (W, W, N, E, E). Wir gelangen in einen James-Bondesken Computerraum, der uns aber viel weniger interessiert als das kleine ordentliche Büro im Osten. (E). In dem ordentlichen Büro steht ein ordentlicher Schreibtisch mit ordentlichen Papieren, die wir uns mal näher ansehen. (EXAMINE DESK, EXAMINE PAPERS). Wir finden ein Papier, das wir auch nicht lesen können, das aber ein Sicherheitspass zu sein scheint.

Wir gehen in einen Korridor nach Süden (S) und kommen vor einem Fahrstuhl an, in den ein Magnetkartenleser eingebaut ist. Versuchsweise stecken wir unsere Karte hinein (INSERT CARD) und landen schwuppdiwupps im Fahrstuhl, den man mit einem einzigen grünen Knopf bedienen kann. Tun wir das (PRESS BUTTON). Der Fahrstuhl bewegt sich und wir gelangen in einen Vorraum dahinter in einen Empfangsraum (W,S). Nun geht´s nach Osten weiter... (E) Und weiter... (E - passiert noch mal was?) Aha. Hier steht eine Wache herum, der wir unseren Ausweis geben (SHOW SHEET). Nach einigen nervösen Momenten - es hätte sich ja auch um einen Schülerausweis handeln können - winkt uns die Wache durch und wir stehen endlich unserem Erzfeind, dem finsteren Canasto, gegenüber... Der ist nicht ganz so doof wie seine Kollegen und erkennt natürlich sofort, daß wir nicht hierhergehören: er drückt einen Alarmknopf, worauf eine Sirene lostutet. Jetzt sollten wir uns sputen! Wir erledigen erst einmal Canasto (KILL CANASTO) und nehmen dann die Beine in die Hand. Zurück können wir nicht, also müssen wir weiter rennen - die Richtung ist eindeutig (S, W, S, E, U, S).

Nachdem wir durch einige unspektakuläre Steinräume gehetzt sind, gelangen wir endlich an eine Anlegestelle, wo ein starkes Motorboot vertäut ist - anscheinend Canastos Privatjolle. Wir hüpfen hinein (ENTER BOAT) und drücken den Startknopf (PRESS BUTTON). Das Boot rast los und die verärgerten Wachen können nur noch mit einigen Schüssen die Heckscheibe zerstören (seit wann haben Boote Heckscheiben? Egal...) Wir fahren in inernationale Gewässer, wo wir von der HMS Nelson aufgenommen werden können. Nun, da der General aus dem Weg geschafft ist, ist der Weg frei für eine „geeignete" Regierung...

Nun, denn - was ist von diesem Adventure zu halten? Ich werde das Gefühl nicht los, daß das ganze Spiel bestenfalls halbfertig ist. Die erste Hälfte, bis zu der Szene mit der schlafenden Wache, ist ja noch mittelprächtig - ganz nett erzählt, etwas arm an Rätseln oder Handlung, aber nun ja. Von da an macht das Spiel jedoch bestenfalls den Eindruck eines Fragments. Der Computerraum mit seinem großen erzählerischen Potential bleibt nur eine weitere Raumbeschreibung neben vielen, die Gänge, der Fahrstuhl - alles ist vollkommen nutzlos und dient nur der zeitlichen Verzögerung. Wenn man Canasto nun glücklich um die Ecke gebracht hat, ist das, was eigentlich als spannende Verfolgungsjagd der Höhepunkt des Spieles sein könnte, nur ein langweiliges Weitergehen in eine einzig mögliche Richtung ohne Hauch von Alternative. Vielleicht hätte sich Trevor Taylor mehr Zeit mit Entwurf und Planung der Storyline lassen sollen. Dies ist das eine, das andere ist die völlige Zufälligkeit von Lösungsansätzen. Wie soll man darauf kommen, daß man den Generator des Elektrozauns mit einem Steinwurf zerstören muß? Es ist nicht einmal möglich, das Gerät durch den Zaun zu sehen! „Throw rock" ist eine völlig zufällige Frusttrationshandlung, nicht das Ergebnis einer Überlegung, wie es bei einem guten Abenteuerspiel der Fall sein sollte. Eine entsprechende Message bei „EXAMINE FENCE" an der richtigen Stelle, hätte das Puzzle auf einfachste denkbare Weise mit Sinn erfüllt. Gleiches gilt für die Art und Weise mit der der Hund umgebracht wird. Warum sollte das Tier eigentlich eine völlig unbekannt riechende, dubiose Pille aufessen - das ist ein ungewöhnliches Verhalten, wie jeder weiß, der einmal versucht hat, einem Hund ein Medikament zu verabreichen. Hier hätte eine kleine Erweiterung die Lösung gleich plausibler erscheinen lassen - vielleicht eine Dose Hundefutter in einer der leeren Hütten? Zu der man einen Dosenöffner hätte finden müssen? Nun gut, um zum Ende zu kommen, ich halte „The Canasto Rebellion" für ein völlig unausgegorenes Adventure-Spiel, mittelmäßig erzählt, über lange Passagen hin völlig linear und mit viel zu schlichten Puzzeln. Es fehlt an Ideen und der Wortschatz des Parsers ist unzureichend, so daß man des öfteren das beliebte „guess the right word"- Spiel spielen muß.

Nele Abels-Ludwig

ZXVGS 0.20

I made working release of ZXVGS for Pentagon. It is pleaced in file:

"http://nautilus.torch.net.pl/zxland/ZX020PEN.RAR".

The archive contains file "ZXVGSPEN.EN" that explains (I hope so) how to install it on some emulators.

Yarek Adamski

PS: Entpacken mit "RAR", ihr erhaltet R80 und X128 als ausführbare Programme, sowie 3 ROM-Dateien. Das "ZXVGSPEN.EN" mit Word/Wordpad unbedingt lesen! *Wo*

Im letzten Info hatte ich einen Artikel der Joyce-User AG "unterschlagen", wohl ganz einfach deshalb, weil wir einen ziemlich regen Emailaustausch haben und ich dieses Mail nicht direkt als "Artikel" gedeutet habe (Vergebung!). Nun aufgeschoben ist nicht aufgehoben, oder wie wir in neudeutsch zu sagen pflegen: "Better late than never".

Da fühlen wir uns aber geschmeichelt !

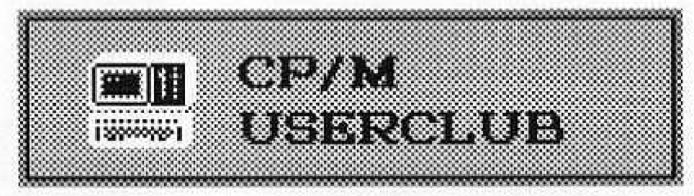
Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurer eigenen Domain ***"www.womoteam .de"***

.. habe mir auch gleich erlaubt, in unserem JOYCE NewsLetter auf Eure neue Internet-Adresse hinzuweisen.

A Propos NewsLetter, wer auch gerne in den Genuß unseres kostenlosen NewsLetters, der Themen rund um den JOYCE, CP/M und die 8-Bit-Welt behandelt, kommen will, kann diesen direkt in unserem Info-Zentrum

http://www.joyce.de

oder via eMail an NewsLetter@joyce.de abonnieren.



Ganz besonders geschmeichelt fühlen wir uns, daß Ihr Gaby Chaudry als Mitglied unserer JOYCE-User-AG e.V. betrachtet - doch leider konnte ich Gaby noch nicht entschliessen, unserer Arbeitsgemeinschaft beizutreten [hallo Gaby - was nicht ist kann aber noch werden :-)] ... doch Ehre, wem Ehre gebührt: Gaby hat einen eigenen Club, den CP/M USERCLUB, und über diese Schiene hat sie auch dem SPC (s)eine eigene Domain zur Verfügung gestellt.

Schade, daß Ihr nicht zum Klubtreffen nach Königswinter/Ittenbach kommen konntet :-(... aber wir haben auch Verständnis dafür, daß Ihr nach Holland/Bunnik zum Treffen Eures Partnerclubs gefahren seid :-) ... unser MultiKulti-Computerfreak Dirk Berghöfer hat den SPC in Personalunion als Mitglied der JOYCE-User-AG e.V. würdig vertreten. Aber vielleicht wollt Ihr Euch schon mal den Termin für das Klubtreffen 2000 vormerken: 30. September 2000 ! Falls Ihr schon mal vorweg einen Blick auf die action beim JOYCE-Klubtreffen werfen wollt, so seit Ihr herzlich in unserem Info-Zentrum ***http://www.joyce.de*** willkommen ... hier findet Ihr neben aktuellen Fotos vom diesjährigen Klubtreffen auch Fotos vom Z-Fest in Güglingen.

So nun bleibt mir noch, Euch weiterhin viel Spaß mit dem SPC-Info zu wünschen.

So long und kollegiale Grüße aus dem JOYCE-Lager ...

wnb = Werner Neumeyer-Bubel 11.10.1999

ANFRAGEN

Wenn man mit dem Multiface 128 einen Snap gemacht hat werden folgende beide Dateien im +D Katalog abgelegt:

Lfd. Nr. "Dateiname" 1 BAS 1
Lfd. Nr.+1 "Dateiname" C93 CODE 0,0

Wenn man dieses Programm löschen will, wird mit dem Befehl ERASE "Dateiname" nur die Basic-Zeile beseitigt. Die CODE-Zeile ist mit ERASE nicht löschbar. Wie kann man die CODE-Zeile einfach beseitigen? Mit einem Kopierprogramm, wie z.B. "The Copier" ist das zwar zu machen, man muß da aber eben erst ein Kopierprogramm einladen.

Ich suche die Anleitung bzw. die Beschreibung für GIFT FROM THE GODS von Ocean. Wer kann sie mir verschaffen?

Heinz Schober
Taubenheimer Straße 18, 01324 Dresden